

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia bertindak berdasarkan sesuatu yang menjadi latar belakang dari kehidupannya. Latar belakang budaya, keluarga, bahasa, agama, dan sebagainya, dapat menjadi dasar bagi manusia untuk bertindak. Salah satu tindakan manusia ialah komunikasi dan menyampaikan pandangannya kepada orang lain, dan tindakan ini menjadi suatu tindakan penting dalam kehidupan manusia secara keseluruhan. Namun, seringkali perbedaan yang ada justru semakin sulit dimengerti karena keterbatasan pemahaman antara suatu kelompok maupun golongan dengan yang lainnya sehingga komunikasi yang terjadi selalu berakhir dengan pertikaian. Selain itu, pertikaian yang seringkali terjadi antar individu maupun kelompok terkait dengan keyakinan dari masing-masing pihak ini pada akhirnya akan membawa pada suatu dialog mengenai latar belakang maupun kultur masing-masing pihak agar dapat mencapai suatu komunikasi yang saling memahami. Perbedaan pikiran serta pandangan antar individu maupun kelompok juga ditemukan di dalam komunikasi antar agama, yang seringkali berujung pada pertikaian. Pertikaian yang diawali hanya dari lontaran kata-kata maupun ujaran kebencian yang saling diungkapkan, berubah menjadi peperangan berdarah yang menghilangkan nyawa orang-orang tak bersalah.

Permasalahan dalam komunikasi yang terjadi antar agama ini juga terkait langsung pada persoalan bahasa yang berhubungan dengan keyakinan masing-masing. Bisa dikatakan bahwa persoalan-persoalan di atas terkait mengenai persoalan saling memahami, sehingga perbedaan-perbedaan tersebut dapat diatasi melalui sikap saling memahami antara pihak-pihak yang bertikai dengan cara dialog yang membangun persaudaraan. Persoalan mengenai perbedaan ini selalu tidak menemukan jalan keluar karena perbedaan yang diperdebatkan ini muncul dalam hal keyakinan yang diimani, dan perbedaan ini saling bertolak belakang satu sama lain. Sebagai contoh, misalnya, pengadilan banding Malaysia, memperkuat keputusan Pemerintah Malaysia yang melarang penggunaan kata "Allah" oleh non-Muslim. Masalah penggunaan kata "Allah" ini sudah lama menjadi perselisihan di Malaysia. Sejumlah pengamat khawatir Pemerintah Malaysia kemudian juga akan melarang penggunaan kata "Allah" dalam Alkitab.<sup>1</sup> Larangan penggunaan kata 'Allah' tidak biasa di dunia Muslim. Kata dari bahasa Arab itu umum digunakan oleh orang-orang Kristen untuk menggambarkan Tuhan di negara-negara seperti Mesir, Suriah, dan Indonesia, negara-negara dengan penduduk Muslim terbesar di dunia.<sup>2</sup> Permasalahan yang terjadi di dalam contoh di atas memberikan bukti bahwa persoalan yang terjadi merupakan persoalan bahasa. Dalam hal ini, persoalan yang muncul sangat terkait dengan paradigma masing-masing kelompok serta latar

---

<sup>1</sup> Ervan Handoko (ed.), 14 Oktober 2013, "Pengadilan Malaysia: Kata "Allah" Hanya untuk Muslim"

<https://internasional.kompas.com/read/2013/10/14/1434427/Pengadilan.Malaysia.Kata.Allah.Hanya.untuk.Muslim> (diakses pada Selasa, 29 Mei 2018, pkl. 13).

<sup>2</sup> Aegi (ed.), 12 Januari 2010, "Umat Kristen Malaysia Berteguh Menggunakan Kata Allah" <https://internasional.kompas.com/read/2010/01/12/14383748/Umat.Kristen.Malaysia.Berteguh.Gunakan.Kata.Allah> (diakses pada Selasa, 29 Mei 2018, pkl. 13).

belakang kehidupan yang berbeda-beda dari tiap kelompok, sehingga perbedaan ini menjadi suatu jurang yang menyebabkan konflik karena belum ada upaya untuk saling memahami antar kelompok maupun individu yang berkomunikasi.

Persoalan bahasa yang muncul dalam komunikasi antar individu maupun kelompok selalu mengakibatkan kegagalan dalam mengupayakan sikap saling memahami. Gagalnya komunikasi ini sering disikapi dengan pendekatan yang saling memaksakan aturan logika masing-masing sehingga konflik tidak bisa dihindarkan. Persoalan bahasa, sebagaimana yang sudah dicontohkan, mengindikasikan perlunya suatu upaya untuk memahami *Language-Games* dari masing-masing kelompok agar persoalan bahasa ini dapat diatasi dan upaya untuk saling memahami antar individu maupun kelompok dapat diwujudkan. Maka dari itu, pemahaman terkait dengan *Language-Games* ini telah dibahas oleh seorang filsuf bahasa, Ludwig Wittgenstein, yang berusaha untuk menyelidiki bahasa sebagai upaya untuk memahami orang lain dalam berkomunikasi.

Pada awal abad ke-20, perkembangan dunia filsafat mengalami perubahan yang sangat signifikan di mana fokus filsafat mulai masuk ke dalam ranah bahasa. Peralihan filosofis ini oleh para ahli dinamakan sebagai “*The Linguistic Turn*”, sehingga bahasa menjadi pertimbangan yang sangat berpengaruh bagi perkembangan pemikiran-pemikiran filsafat di tahun-tahun selanjutnya. “*The Linguistic Turn*” ini kemudian melahirkan berbagai macam aliran filsafat yang sangat berpengaruh, seperti Neo-Positivisme yang dikembangkan oleh para pemikir di *Vienna Circle* (Lingkaran Wina), Strukturalisme di Perancis yang dikembangkan oleh Louis Althusser, Post-Strukturalisme di Perancis yang dikembangkan oleh

Mich l Foucault, dan Hermeneutika yang dikembangkan oleh Hans-Georg Gadamer. Ludwig Wittgenstein sebagai salah seorang filsuf yang memusatkan perhatian serta kajian filosofisnya pada bahasa, mengemukakan konsep mengenai *Language-Games* atau Permainan Bahasa yang memperlihatkan bagaimana bahasa memiliki makna tersendiri yang sesuai dengan ketepatan penggunaan bahasa itu sendiri.

Pemikiran Wittgenstein sendiri sepintas sangat terpengaruh oleh gagasan Bertrand Russell yang meyakini bahwa bermaknanya suatu proposisi di dalam kalimat, tergantung sejauh proposisi tersebut dapat diverifikasi kebenarannya secara inderawi.<sup>3</sup> Wittgenstein lebih condong melihat bahwa proposisi, lebih tepatnya kata, merupakan semacam “bunyi” atau “tanda” tetapi sebenarnya tidak semua “bunyi” atau “tanda” itu bermakna.<sup>4</sup> Bahasa pada dasarnya merupakan hal esensial yang melandasi komunikasi manusia satu sama lain, dan bahasa ini menjadi suatu kekuatan manusia untuk memahami sesuatu terutama memahami realita. Secara jelas, Wittgenstein juga memberikan gambaran bahwa satu kata dapat berarti banyak dan berbeda-beda; Wittgenstein menggunakan kata “*slab*” untuk menjelaskan perbedaan ini.<sup>5</sup> Pemikiran Wittgenstein ini termasuk sangat

---

<sup>3</sup> Bdk. K. Bertens, *Filsafat Barat Abad XX: Jerman-Inggris*, Jakarta: PT. Gramedia, 1987, hlm. 29.

<sup>4</sup> “Words as we encounter them are sounds or marks, but obviously not all sounds or marks are meaningful.” Bdk. Barry Stroud, “Mind, Meaning, and Practice” dalam Hans D. Sluga dan David G. Stern (eds.), *The Cambridge Companion to Wittgenstein (Digital Version)*, New York: Cambridge University Press, 1996, hlm. 296.

<sup>5</sup> “But now it looks as if when someone says “Bring me a slab” he could mean this expression as one long word corresponding to the single word “Slab!” We say that we use the command in contrast with other sentences because our language contains the possibility of those other sentences.” (PI pp. 20). Bdk. Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigation*, diterjemahkan oleh G. E. M. Anscombe, Oxford: Basil Blackwell Ltd, 1967, hlm. 9.

revolusioner karena membawa perubahan yang signifikan bagi filsafat, di mana fokus filsafat yang memusatkan diri pada humanisme menjadi beralih ke bahasa berkat Wittgenstein. Oleh Wittgenstein, bahasa tidak hanya disubordinasi sebagai sarana komunikasi manusia melainkan diangkat sebagai suatu hal mendasar yang memengaruhi seluruh hidup manusia, karena tidak ada suatu hal yang dapat diketahui oleh manusia tanpa adanya bahasa.

Atas pendasaran ini, Wittgenstein kemudian mendapatkan suatu jawaban bahwa bahasa sangat beragam dan tidak bisa disamakan antara satu dengan yang lainnya. Bahasa yang beragam ini semakin memperlihatkan bahwa ada suatu “tatanan” yang harus disesuaikan pada penggunaan kata sesuai bahasa yang dipakai. Wittgenstein menamainya sebagai *Language-Games* atau Permainan Bahasa, yang berarti bahwa bahasa dibawa pada suatu fakta tertinggi yakni bahwa pengucapan dari suatu bahasa merupakan suatu bagian dari aktivitas, atau suatu bentuk dari kehidupan.<sup>6</sup> Wittgenstein sendiri belum dapat mengemukakan bagaimana bahasa itu sendiri tercipta dan ia baru sampai pada kesadaran bahwa bahasa itu memiliki aturan-aturan dalam penggunaannya. Baginya, bahasa hadir sebagai gambaran suatu dunia dan memiliki keterhubungan dengan pikiran. Bahasa, sama halnya dengan pikiran, oleh Wittgenstein harus dilihat sebagai sesuatu yang unik karena bahasa menyiratkan banyak makna.

Sebagai tonggak awal aliran pemikiran filsafat yang bertitik tolak dari bahasa, Wittgenstein tahu benar bahwa penyelidikan filosofis harus berawal dari

---

<sup>6</sup> “Here the term “language-game” is meant to bring into prominence the fact that the speaking of language is part of an activity, or of a form of life.” (PI pp. 23). Bdk. *Ibid.*, hlm. 11.

sesuatu yang konkret dalam kehidupan manusia. Wittgenstein sendiri berupaya untuk berangkat dari persoalan tentang bahasa untuk memahami logika berpikir dari setiap orang, terlebih dalam berkomunikasi satu sama lain. Pemikiran Wittgenstein sangat berpengaruh pada masa setelahnya dan pendasaran-pendasaran filosofis pun mulai memusatkan diri terlebih dahulu pada bahasa beserta seluruh pemaknaannya di dalam proposisi-proposisi.

Oleh karena Wittgenstein berusaha untuk menjelaskan bahwa bahasa diibaratkan sebuah permainan yang memiliki aturannya sendiri, maka ia mengajak untuk menggali makna suatu bahasa di dalam proposisi-proposisi. Oleh karena itu, perbedaan-perbedaan yang terdapat di dalam bahasa yang menimbulkan ketidaksepahaman dan berujung pada pertikaian perlu untuk diperdamaikan agar perbedaan dapat saling melengkapi pemahaman antar individu. Kemudian, hal semacam ini dapat dipahami dengan konsep *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein bahwa konsep tersebut hendak memaklumi perbedaan yang ada di dalam bahasa sebagai sesuatu yang unik dan Wittgenstein mengakui bahwa perbedaan harus diterima sebagaimana adanya. Konsep *Language-Games* ini dikemukakan oleh Wittgenstein agar setiap orang dapat saling mengenal serta memahami latar belakang dari orang-orang yang diajak berkomunikasi; dengan cara mengetahui cara pandang maupun logika berpikir dari masing-masing orang yang memiliki latar belakang kehidupan yang berbeda, sehingga setiap orang dapat saling memaklumi perbedaan yang ada dalam bersikap maupun bertindak. Maka dari itu, tulisan ini berfokus pada konsep *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein dalam buku *Philosophical Investigations*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang penulis angkat di dalam skripsi ini, penulis rumuskan ke dalam dua pertanyaan berikut. Apa itu *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein?; dan bagaimana relevansi konkret mengenai analisis *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein?

## **1.3. Tujuan Penulisan**

Melalui skripsi ini penulis bermaksud memperdalam pemikiran filosofis dari Ludwig Wittgenstein tentang *Language-Games*. Kemudian, penulis ingin menemukan relevansi yang terkait dengan kehidupan masyarakat Indonesia dalam aspek sosial politik, melalui konsep *Language-Games*. Di samping itu, skripsi ini bertujuan memenuhi persyaratan program studi strata satu (S1) di Fakultas Filsafat Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

## **1.4. Metode Penulisan**

### ***1.4.1. Sumber Data***

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan data kualitatif. Penulis mengolah data melalui pendekatan studi pustaka guna memahami konsep *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein. Buku *Philosophical Investigations* karangan Ludwig Wittgenstein adalah sumber pustaka utama penulis. Selain itu, penulis menggunakan beberapa karya Ludwig Wittgenstein dan

buku-buku yang berbicara seputar *Language-Games* sebagai pendukung sumber utama.

#### **1.4.2. Metode Analisis Data**

Penulis berencana untuk menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan metode meta-analisis dan interpretasi teks. Metode meta-analisis merupakan metode sintesis statikal mengenai suatu informasi berdasarkan dari beberapa studi independen.<sup>7</sup> Metode interpretasi teks merupakan metode penelitian di mana peneliti mencapai pemahaman benar mengenai ekspresi manusiawi yang dipelajari, terutama mengenai sesuatu yang ditelitinya.<sup>8</sup> Penulis berupaya untuk melihat bagaimana Ludwig Wittgenstein mengemukakan konsep *Language-Games* dan bagaimana Ludwig Wittgenstein dapat sampai pada pemikiran filosofisnya tentang *Language-Games*. Dari sini, penulis akan berupaya untuk menganalisa kehidupan masyarakat Indonesia yang majemuk saat ini dari sudut pandang konsep *Language-Games*.

### **1.5. Tinjauan Pustaka**

#### **1.5.1. Philosophical Investigations**

*Philosophical Investigations* adalah buku karya Wittgenstein yang ditulis pada sekitar tahun 1946 di Jerman, dan dipublikasikan pada tahun 1956 setelah Wittgenstein meninggal dunia. Di dalam *Philosophical Investigations*,

---

<sup>7</sup> Jian Wang, *Introduction to Statistical Methods in Meta-Analysis (Digital Version)*, tanpa kota: tanpa penerbit, 2013, hlm. 1.

<sup>8</sup> Anton Bakker, *Metodologi Penelitian Filsafat*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1990, hlm. 42.



Wittgenstein memperlihatkan bahwa orang yang sedang belajar, berusaha untuk menamai suatu objek tertentu. Ia mencoba untuk menyebut sesuatu sama seperti yang ditunjukkan oleh orang lain terhadap suatu objek.<sup>9</sup> Pada suatu titik, Wittgenstein kemudian mendapatkan suatu jawaban bahwa bahasa sangat beragam dan tidak bisa disamakan antara satu dengan yang lainnya. Bahasa yang beragam ini semakin memperlihatkan bahwa ada suatu “tatanan” yang harus disesuaikan pada penggunaan kata sesuai bahasa yang dipakai. Wittgenstein menamainya sebagai *Language-Games* atau Permainan Bahasa, yang berarti bahwa bahasa dibawa pada suatu fakta tertinggi yakni bahwa pengucapan dari suatu bahasa merupakan suatu bagian dari aktivitas, atau suatu bentuk dari kehidupan.<sup>10</sup>

Selain itu, Wittgenstein mengungkapkan bahwa “Setiap kata di dalam bahasa menandakan sesuatu”, dan hal ini menerangkan bahwa kata menunjukkan sesuatu maupun konsep yang ada di dalam realitas. Hal ini dikemukakan oleh Wittgenstein agar bahasa dapat menjadi sarana yang jelas untuk menjelaskan realitas, terutama melihat sesuatu yang ada pada realitas.<sup>11</sup> Bagi Wittgenstein, kata tidak digunakan secara asal untuk menunjuk pada sesuatu dengan cara yang sama melainkan kita diajak untuk memahami bahwa begitu berbedanya suatu kata dalam penggunaannya.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> “In instruction in the language the following process will occur: the learner names the objects; that is, he utters the word when the teacher points to the stone.” (PI pp. 7). Ludwig Wittgenstein, *Op. Cit.*, hlm. 8.

<sup>10</sup> “Here the term “language-game” is meant to bring into prominence the fact that the speaking of language is part of an activity, or of a form of life.” (PI pp. 23). *Ibid.*, hlm. 15.

<sup>11</sup> “Every word in language signifies something” (PI pp. 13). *Ibid.*, hlm. 10.

<sup>12</sup> “For the words “to point to the shape”, “to mean the shape”, and so on, are not used in the same way as these’, “to point to this book (not to that one), “to point to the chair, not to the table”, and so

### ***1.5.2. The Blue and Brown Books: Preliminary Studies for the “Philosophical Investigations”***

*The Blue and Brown Books* merupakan salah satu karya Wittgenstein yang menjadi semacam “alat bantu” dalam membaca *Philosophical Investigations*. Buku ini diterbitkan pada tahun 1958 setelah Wittgenstein meninggal dunia, dan di dalam buku ini Wittgenstein mengungkapkan bahwa kesalahan yang dapat dikenakan untuk membuat sesuatu dapat diungkapkan demikian: kita mencari penggunaan tanda, tetapi kita mencarinya karena mengira bahwa itu merupakan suatu objek yang berdampingan dengan tanda.<sup>13</sup> Berkenaan dengan suatu peraturan permainan, Wittgenstein menjelaskan bahwa suatu peraturan yang telah diajarkan dan yang sesudah itu diterapkan maka peraturan itu menarik perhatian kita hanya sejauh itu dilibatkan di dalam aplikasi.<sup>14</sup>

### ***1.5.3. Routledge Philosophy Guidebook to Wittgenstein and The Philosophical Investigations***

Buku *Routledge Philosophy Guidebook to Wittgenstein and The Philosophical Investigations* merupakan buku yang berisikan komentar-komentar mengenai pemikiran Wittgenstein di dalam *Philosophical Investigations*. Buku ini

---

on.— Only think how differently we learn the use of the words "to point to this thing", "to point to that thing", and on the other hand "to point to the colour, not the shape", "to mean the colour", and so on." (PI pp 35). Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigation*, hlm. 20.

<sup>13</sup> "The mistake we are liable to make could be expressed thus: We are looking for the use of a sign, but we look for it as though it were an object co-existing with the sign." Ludwig Wittgenstein, *The Blue and Brown Books: Preliminary Studies for the “Philosophical Investigations”* (Digital Version), Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 1998, hlm. 5.

<sup>14</sup> "The rule which has been taught and is subsequently applied interests us only so far as it is involved in the application." *Ibid.*, hlm. 14.

ditulis oleh Marie McGinn dan diterbitkan pada tahun 1997. Di dalam buku ini, McGinn memperlihatkan pendapatnya di mana Wittgenstein mempercayai bahwa permasalahan rumit yang dihadapi hanya akan diselesaikan jika kita kembali pada akar masalah dan memperjelas bagaimana konsep pandangan, mengenai apa yang dilihat, pengalaman visual, benar-benar berguna.<sup>15</sup> Selain itu, McGinn juga memperlihatkan sasaran Wittgenstein dalam perkataan terakhir dari *Philosophical Investigations* ialah untuk menyibakkan kabut yang menyelubungi konsep persepsi, melalui makna dari perhatian yang teliti pada hal-hal yang diperinci mengenai *language-games* kita.<sup>16</sup>

#### **1.5.4. *The Cambridge Companion to Wittgenstein***

Buku *The Cambridge Companion to Wittgenstein* merupakan buku kumpulan komentar-komentar beberapa orang yang mendalami pemikiran Wittgenstein di dalam seluruh karyanya, tak terkecuali *Philosophical Investigations*. Buku ini ditulis oleh beberapa orang dan diredaksi oleh Hans D. Sluga serta David G. Stern. Dalam salah satu pembahasan pada *Philosophical Investigations* (PI, pp. 8), Barry Stroud menegaskan di mana Wittgenstein memperlihatkan kegunaan penyebutan suatu kata dari mereka membuka pada suatu

---

<sup>15</sup> “Our problems, he believes, will only be solved if we return to the roots of our trouble and clarify how the concepts of seeing, of what is seen, and of visual experience, actually function.” Marie McGinn, *Routledge Philosophy Guidebook to Wittgenstein and the Philosophical Investigations (Digital Version)*, London: Routledge Publishing, 1997, hlm. 179.

<sup>16</sup> “Wittgenstein’s aim in the latter remarks is to disperse the fog that surrounds the concept of perception, by means of a careful attention to the detailed workings of our language-game.” *Ibid.*, hlm. 180.

pandangan; di mana kita dapat melihat secara tepat apa peran dari ungkapan dari tiap-tiap mereka yang bermain dalam kehidupan dari orang-orang.<sup>17</sup>

## **1.6. Skema Penulisan**

### **Bab I Pendahuluan**

Dalam bab ini penulis akan menguraikan latar belakang pemilihan tema, tujuan penulisan, rumusan masalah yang akan dijawab, metode penulisan yang digunakan, tinjauan pustaka yang digunakan dalam penulisan skripsi ini serta skema penulisan dari skripsi ini.

### **Bab II Hidup dan Pemikiran Ludwig Wittgenstein**

Dalam bab ini, penulis akan memaparkan riwayat hidup Ludwig Wittgenstein, keadaan zaman ketika ia hidup dan beberapa tokoh penting yang memberi pengaruh pada pemikiran Wittgenstein, hingga menghantarnya untuk sampai pada konsep *Language-Games*. Kemudian, penulis akan menyertakan pula penjelasan mengenai pemikiran umum dari Wittgenstein dan beberapa karya yang telah ia hasilkan untuk memberikan panorama mengenai pemikiran dari Ludwig Wittgenstein.

### **Bab III Konsep *Language-Games* Menurut Ludwig Wittgenstein**

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan tiga bagian penting yang akan menghantar pembaca untuk bisa sampai pada konsep *Language-Games* menurut

---

<sup>17</sup> “*Their whole use lies open to view; we can see exactly what role the utterance of each of them plays in the lives of those people.*” Barry Stroud, *Op. Cit.*, hlm. 302.

Ludwig Wittgenstein. Pertama, penulis akan menjelaskan mengenai Bahasa sebagai Alat Mengetahui; kedua, penulis akan menjelaskan mengenai Bahasa sebagai Sebuah Permainan; dan ketiga, penulis akan menjelaskan mengenai Bahasa sebagai Suatu Privasi. Setelah ketiga bagian itu selesai dibahas, penulis akan menjelaskan mengenai konsep *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein.

#### **Bab IV Penutup**

Dalam bab ini, penulis akan menunjukkan relevansi pemikiran Ludwig Wittgenstein dalam hidup sehari-hari berkaitan dengan *Language-Games*, terutama dalam konteks kehidupan masyarakat Indonesia. Kemudian, penulis akan memberikan tinjauan kritis atas pemikiran Ludwig Wittgenstein mengenai *Language-Games* dan penulis akan memberikan kesimpulan mengenai keseluruhan pembahasan konsep *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein. Pada bagian akhir, penulis akan memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yang akan membahas pemikiran dari Ludwig Wittgenstein.